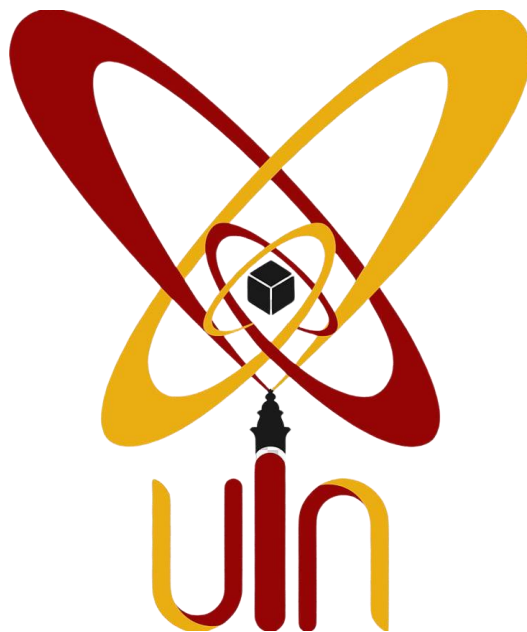


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI WEBSITE SISTEM PEMBELAJRAN DIGITAL KEPADA
MAHASISWA PROGRAM STUDI INFORMATIKA UIN SULTAN
MAULANA HASANUDDIN BANTEN TAHUN 2023

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : Tri Ahadi
NIM : 231730036

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Tri Ahadi
NIM : 231730036
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital kepada
: Mahasiswa Prodi Informatika UIN SMH Banten 2023
Tempat Kegiatan : Via Daring Google meet
Waktu Kegiatan : 15 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Tangerang, 16 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,

Dr. Birru Muqdamien, S.T., M.Kom.

NIP. 198103202009121003

Tri Ahadi

NIM. 231730036

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani M.T.I

NIP. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul Sosialisasi “Website Sistem Pembelajaran Digital” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital kepada Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan project/program/aplikasi yang telah dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ahmad Tabrani, M.T.I. selaku Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan PKL/Magang.
2. Dr. Ambar Yoganingrum, Apt., M.Kes. selaku pembimbing lapangan di BRIN yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan selama pelaksanaan kegiatan PKL/Magang.
3. Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga penyelesaian kegiatan Sosialisasi, serta memberikan dukungan, kerja sama, dan motivasi selama kegiatan berlangsung.
4. Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023 selaku peserta kegiatan.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, arahan, serta kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi hingga penyusunan laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini

dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 15 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Kegiatan	2
1.4 Manfaat Kegiatan	2
BAB II	3
GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN	3
2.1 Gambaran Umum Website Sistem Pembelajaran Digital	3
2.2 Kebutuhan Pengguna	5
2.3 Sasaran Kegiatan	5
BAB III	6
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN	6
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	6
3.2 Peserta Kegiatan	6
3.3 Bentuk Kegiatan	6
3.4 Materi Sosialisasi	6
3.5 Tahapan Pelaksanaan	7
BAB IV	8
HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	8
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi	8
4.2 Hasil Kegiatan	9
4.3 Kendala dan Solusi	9
4.4 Dokumentasi Kegiatan	10
BAB V	12
PENUTUP	12
5.1 Kesimpulan	12
5.2 Saran	12
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	15
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi	15
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta	15
Lampiran 3. Materi Sosialisasi	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital kepada Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan project/program/aplikasi yang telah dibuat, sehingga project/program/aplikasi tersebut dapat digunakan secara lebih tepat dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital kepada Mahasiswa Program Studin Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut?

3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital kepada Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat dan cara penggunaan project/program/aplikasi yang disosialisasikan.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, dan penerapan hasil project/program/aplikasi kepada pengguna. Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu memahami cara penggunaan project/program/aplikasi yang disosialisasikan. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara langsung.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Website Sistem Pembelajaran Digital

Website Sistem Pembelajaran Digital merupakan sebuah platform e-learning berbasis web yang dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran secara digital. Platform ini dirancang dengan konsep pembelajaran yang fleksibel dan personal, dengan slogan "Belajar Sesuai Ritmemu" yang mencerminkan kebebasan pengguna untuk belajar sesuai waktu dan kecepatan masing-masing.

Platform ini terdiri dari beberapa halaman utama yang saling terintegrasi, yaitu halaman beranda (index.html), halaman onboarding, halaman login, halaman registrasi, dan halaman dashboard. Setiap halaman dirancang dengan antarmuka yang modern, responsif, dan ramah pengguna menggunakan teknologi HTML, CSS, dan JavaScript.

Halaman beranda merupakan tampilan awal yang memperkenalkan platform kepada calon pengguna. Pada halaman ini terdapat navigasi utama, bagian hero section dengan penjelasan singkat tentang platform, fitur-fitur unggulan, daftar kelas yang tersedia, serta footer yang memuat informasi platform. Desain menggunakan skema warna ungu-indigo (#4f46e5) sebagai warna utama yang mencerminkan nuansa teknologi dan inovasi.

Adapun fitur-fitur utama yang disediakan oleh Website Sistem Pembelajaran Digital adalah sebagai berikut:

a. Materi Pembelajaran Terstruktur

Materi Terstruktur dan Mudah Dipahami: Semua materi pembelajaran disusun secara sistematis agar proses belajar menjadi lebih efektif dan terarah.

b. Video Pembelajaran Interaktif

Setiap topik pembelajaran dilengkapi dengan video yang dirancang untuk membantu pengguna memahami konsep dengan lebih mudah.

c. Latihan Evaluasi Pembelajaran

Latihan untuk Mengasah Kemampuan: Berbagai latihan disediakan untuk membantu pengguna mempraktikkan pengetahuan yang telah dipelajari.

d. Pemantauan Progress Pembelajaran

Progress Belajar yang Terpantau: Fitur pemantauan progress menampilkan perkembangan belajar pengguna dari awal hingga menyelesaikan seluruh materi.

e. Sertifikat Pembelajaran

Sertifikat Sebagai Bukti Pembelajaran: Setelah menyelesaikan kursus, pengguna akan mendapatkan sertifikat yang dapat digunakan sebagai bukti pencapaian belajar.

Dari sisi kelas yang tersedia, platform ini menyediakan sembilan bidang pembelajaran teknologi informasi, yaitu Front-End Development, Back-End Development, UI/UX Design, Data Science, Cyber Security, AI Engineer, Mobile Developer, Network Engineer, dan Full Stack Developer.

Fitur onboarding pada platform ini dirancang secara interaktif menggunakan format percakapan berbasis chatbot. Pengguna akan diajak menjawab serangkaian pertanyaan mengenai minat belajar, subtopik yang ingin dipelajari, tujuan belajar, tingkat kemampuan, dan tingkat pendidikan. Hasil dari proses onboarding ini digunakan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar pengguna. Setelah menyelesaikan onboarding, pengguna diarahkan untuk mendaftarkan akun melalui halaman registrasi sebelum dapat mengakses dashboard.

Dashboard merupakan pusat kendali bagi pengguna yang telah login. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat kelas aktif yang sedang diikuti, persentase progress belajar, jumlah sertifikat yang telah diperoleh, serta daftar kelas yang sedang diikuti beserta kemajuan belajarnya. Pengguna juga dapat menambahkan kelas baru maupun menghapus kelas yang tidak lagi dibutuhkan melalui dashboard.

2.2 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna menjadi landasan utama dalam pengembangan Website Sistem Pembelajaran Digital. Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023 sebagai target pengguna memiliki kebutuhan untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel di luar jam perkuliahan formal. Tidak semua mahasiswa memiliki kecepatan belajar yang sama, sehingga dibutuhkan platform yang memungkinkan belajar secara mandiri sesuai ritme masing-masing.

Selain itu, mahasiswa juga membutuhkan panduan awal (onboarding) yang membantu menentukan jalur belajar yang paling sesuai dengan minat, tujuan, dan kemampuan mereka. Kebutuhan akan pemantauan progress belajar juga menjadi pertimbangan penting, karena mahasiswa perlu mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan adanya fitur sertifikat, pengguna juga mendapatkan bukti formal atas pencapaian belajar yang dapat digunakan untuk keperluan akademik maupun profesional.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran dari kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023. Mahasiswa dipilih sebagai sasaran utama karena mereka merupakan pengguna potensial dari Website Sistem Pembelajaran Digital yang dikembangkan sesuai dengan bidang keilmuan teknologi informasi yang sedang mereka tempuh.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa	Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada Senin 15 Juni 2026 bertempat di Tangerang. Kegiatan ini dilakukan secara daring dengan sasaran peserta Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023, dengan jumlah peserta sebanyak 18 orang. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan Website Sistem Pembelajaran Digital

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Website Sistem Pembelajaran Digital. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, penjelasan fitur, praktik penggunaan, sesi tanya jawab, dan dokumentasi kegiatan.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi:

1. Pengenalan Website Sistem Pembelajaran Digital

Penjelasan mengenai latar belakang, tujuan, dan visi platform sebagai solusi pembelajaran digital yang fleksibel.

2. Pengenalan Fitur Utama Platform

Fitur-fitur utama platform yaitu penjelasan tentang materi terstruktur, video pembelajaran interaktif, latihan soal, pemantauan progress belajar, dan sertifikat kelulusan.

3. Panduan Alur Penggunaan Platform

Alur penggunaan platform: panduan langkah demi langkah mulai dari mengakses halaman beranda, proses onboarding interaktif, pendaftaran akun, login, hingga penggunaan dashboard.

4. Pengenalan Kelas yang Tersedia

Pengenalan sembilan bidang kelas yang tersedia pada platform, meliputi Front-End Development, Back-End Development, UI/UX Design, Data Science, Cyber Security, AI Engineer, Mobile Developer, Network Engineer, dan Full Stack Developer.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan, meliputi penyusunan materi, pengecekan project/program/aplikasi, dan persiapan dokumentasi.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan, meliputi pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi, dan tanya jawab.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi singkat, meliputi pencatatan masukan, kendala, dan tanggapan peserta.

4. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan, meliputi pengambilan foto kegiatan dan penyusunan lampiran laporan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	18.30 Wib/ 15 Juni 2026	Persiapan dan pengecekan platform	Pengujian fitur, penyusunan materi
2	18.35 Wib/ 15 Juni 2026	Pelaksanaan sosialisasi dan demonstrasi	Penyampaian materi dan demo platform
3	18.50 Wib/ 15 Juni 2026	Sesi tanya jawab dan evaluasi kegiatan	Diskusi, masukan peserta, dan dokumentasi

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh penulis selaku pelaksana kegiatan, yang mencakup sambutan, pengenalan diri, dan penjelasan singkat mengenai tujuan kegiatan sosialisasi.

Sesi pertama diisi dengan penyampaian materi pengenalan Website Sistem Pembelajaran Digital. Penulis menjelaskan latar belakang pengembangan platform, visi dan tujuan platform, serta tagline "Belajar Sesuai Ritmemu" yang menjadi dasar filosofi perancangan. Peserta diperkenalkan dengan tampilan halaman beranda yang menampilkan hero section, daftar fitur unggulan, dan berbagai kelas yang tersedia.

Sesi kedua dilanjutkan dengan demonstrasi alur penggunaan platform secara langsung. Penulis memandu peserta melalui proses onboarding interaktif yang menggunakan format percakapan chatbot. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk memahami bagaimana platform menentukan jalur belajar yang sesuai melalui serangkaian pertanyaan mengenai kelas yang diminati (seperti UI/UX Design), subtopik yang ingin dipelajari, tujuan belajar, tingkat kemampuan, dan tingkat pendidikan. Setelah onboarding selesai, peserta diarahkan untuk membuat akun melalui halaman registrasi dan melakukan login untuk pertama kalinya.

Sesi ketiga adalah eksplorasi dashboard. Peserta diajarkan cara membaca informasi pada dashboard, termasuk fitur kelas aktif, persentase progress belajar, serta cara menambahkan kelas baru. Penulis mendemonstrasikan cara menggunakan fitur tambah kelas dan memperlihatkan bagaimana progress belajar akan terupdate secara dinamis.

Kegiatan diakhiri dengan sesi tanya jawab di mana peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar penggunaan platform dan potensi pengembangannya di masa mendatang. Sesi kemudian ditutup dengan dokumentasi bersama.

4.2 Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari para peserta. Secara umum, hasil yang dicapai dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memahami fungsi dan fitur utama Website Sistem Pembelajaran Digital.
2	Tanggapan peserta	Peserta memberikan respons positif dan antusias terhadap fitur onboarding interaktif serta tampilan dashboard yang informatif.
3	Dokumentasi	Dokumentasi berupa foto tangkapan layar (screenshot) kegiatan yang dilaksanakan melalui platform Google Meet.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.3 Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi, terdapat beberapa kendala yang dihadapi beserta solusi yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Kendala koneksi internet

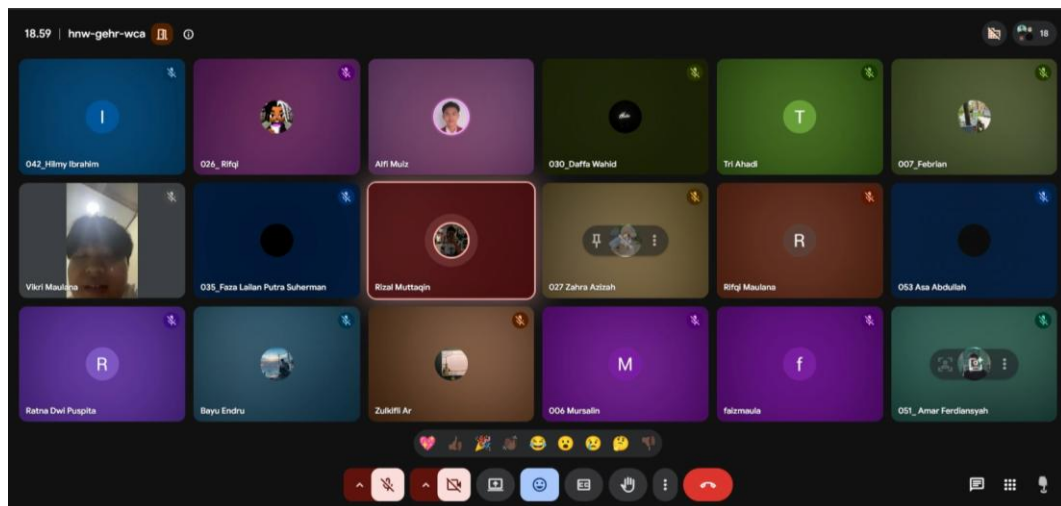
Pada saat demonstrasi penggunaan platform, koneksi internet yang tidak stabil sempat menghambat proses pemuatan halaman. Solusi yang dilakukan adalah memanfaatkan koneksi hotspot cadangan dan memperlambat pace demonstrasi agar peserta tetap dapat mengikuti.

2. Peserta Belum Familiar dengan Konsep Onboarding Digital

Beberapa peserta yang baru pertama kali menggunakan platform e-learning mengalami kebingungan pada saat mengikuti proses onboarding interaktif berbasis Avatar dan chatbot. Solusi yang dilakukan adalah memberikan penjelasan tambahan secara verbal dan menampilkan tangkapan layar alur onboarding yang sudah disiapkan sebelumnya.

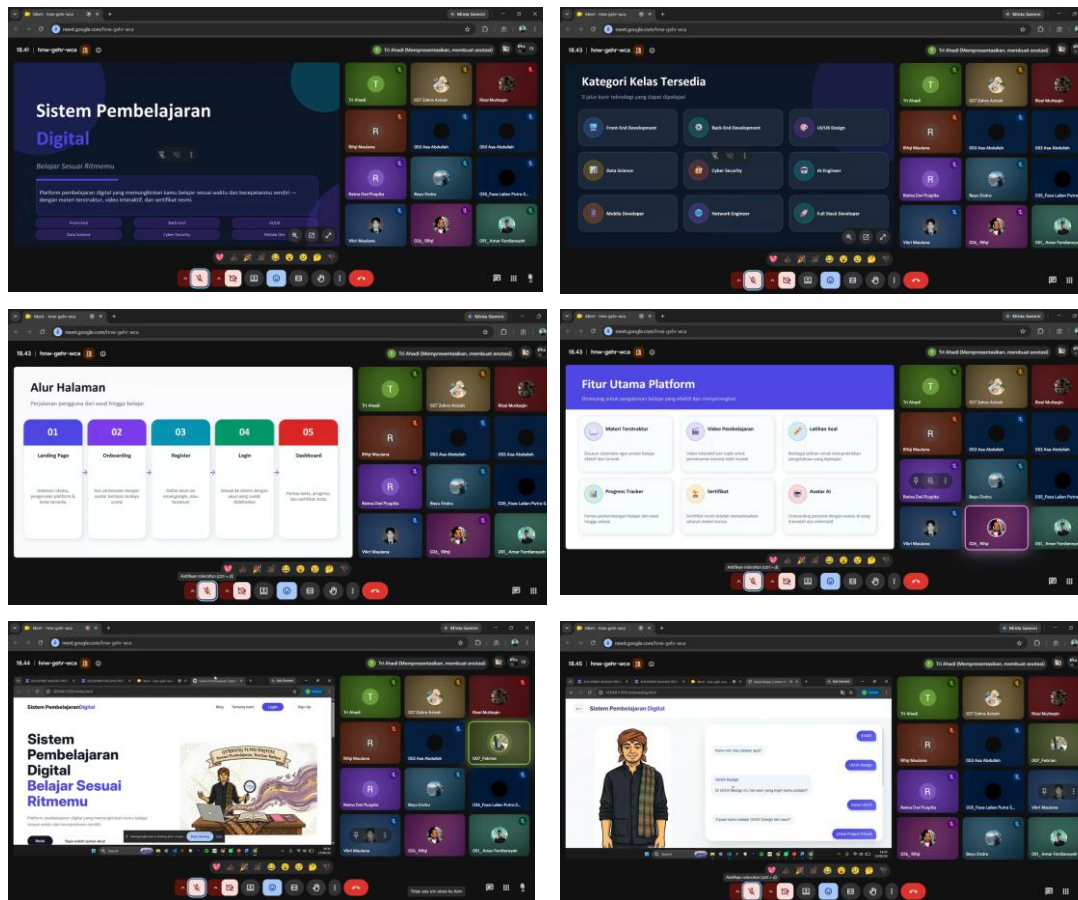
4.4 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, tangkapan layar materi, daftar hadir, undangan kegiatan, atau dokumen pendukung lainnya.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital kepada Mahasiswa Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2023, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kegiatan sosialisasi Website Sistem Pembelajaran Digital telah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun. Peserta mengikuti kegiatan dengan antusias dan aktif berpartisipasi dalam sesi demonstrasi maupun tanya jawab.
2. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan platform, fitur-fitur utama, alur penggunaan dari onboarding hingga dashboard, serta daftar kelas yang tersedia. Peserta berhasil memahami konsep dasar dan cara mengoperasikan platform secara mandiri.
3. Website Sistem Pembelajaran Digital terbukti mampu menjawab kebutuhan mahasiswa akan platform pembelajaran yang fleksibel, terstruktur, dan dilengkapi dengan fitur pemantauan progress. Fitur onboarding interaktif dinilai sebagai keunggulan utama yang membedakan platform ini dari platform e-learning konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kegiatan dan masukan dari peserta, berikut beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut:

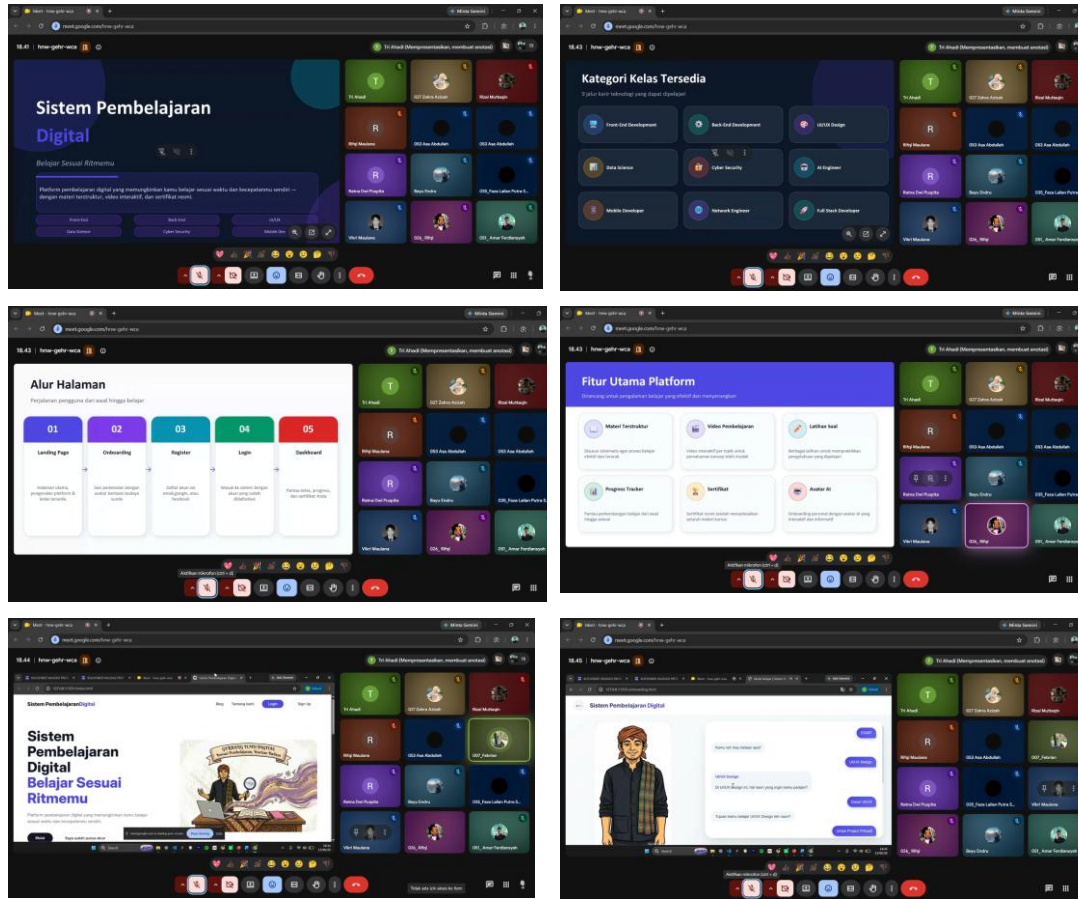
1. Pengembangan konten materi yang lebih lengkap pada setiap kelas yang tersedia, termasuk penambahan modul latihan soal dan ujian akhir.
2. Peningkatan kapasitas server dan optimalisasi performa platform agar dapat diakses dengan lancar meskipun dalam kondisi koneksi internet yang terbatas.

3. Pelaksanaan sosialisasi lanjutan kepada kelompok sasaran yang lebih luas, seperti mahasiswa dari program studi atau fakultas lain, serta masyarakat umum yang ingin belajar di bidang teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta

Tabel 4: Daftar Hadir Peserta

Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Pekerjaan/Professi	Hadir/Tidak
Febrian	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Asa Abdullah	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Rizky Yoseptian	Laki-laki	Mahasiswa	Tidak
Aab Abdullah	Laki-laki	Mahasiswa	Tidak
Hilmy Ibrahim	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir

Vikri Maulana	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Faza Lailan	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Rizal Muttaqin	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Zahra Azizah	Perempuan	Mahasiswa	Hadir
Rifqi Maulana	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Asa Abdullah	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Ratna Dwi Puspita	Perempuan	Mahasiswa	Hadir
Bayu Endru	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Zulkifli Ar	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Mursalin	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Faiz Maulia	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Amar Ferdiansyah	Laki-laki	Mahasiswa	Hadir
Ridho Ardi	Laki-Laki	Mahasiswa	Tidak

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi

Sistem Pembelajaran Digital
Belajar Sesuai Ritmemu
Platform pembelajaran digital yang memungkinkan kamu belajar sesuai waktu dan kecepatanmu sendiri — dengan materi terstruktur, video interaktif, dan sertifikat resmi.

Front-End, Back-End, UI/UX, Data Science, Cyber Security, Mobile Dev

Tentang Proyek
Web Learning Platform

Apa itu Sistem Pembelajaran Digital?

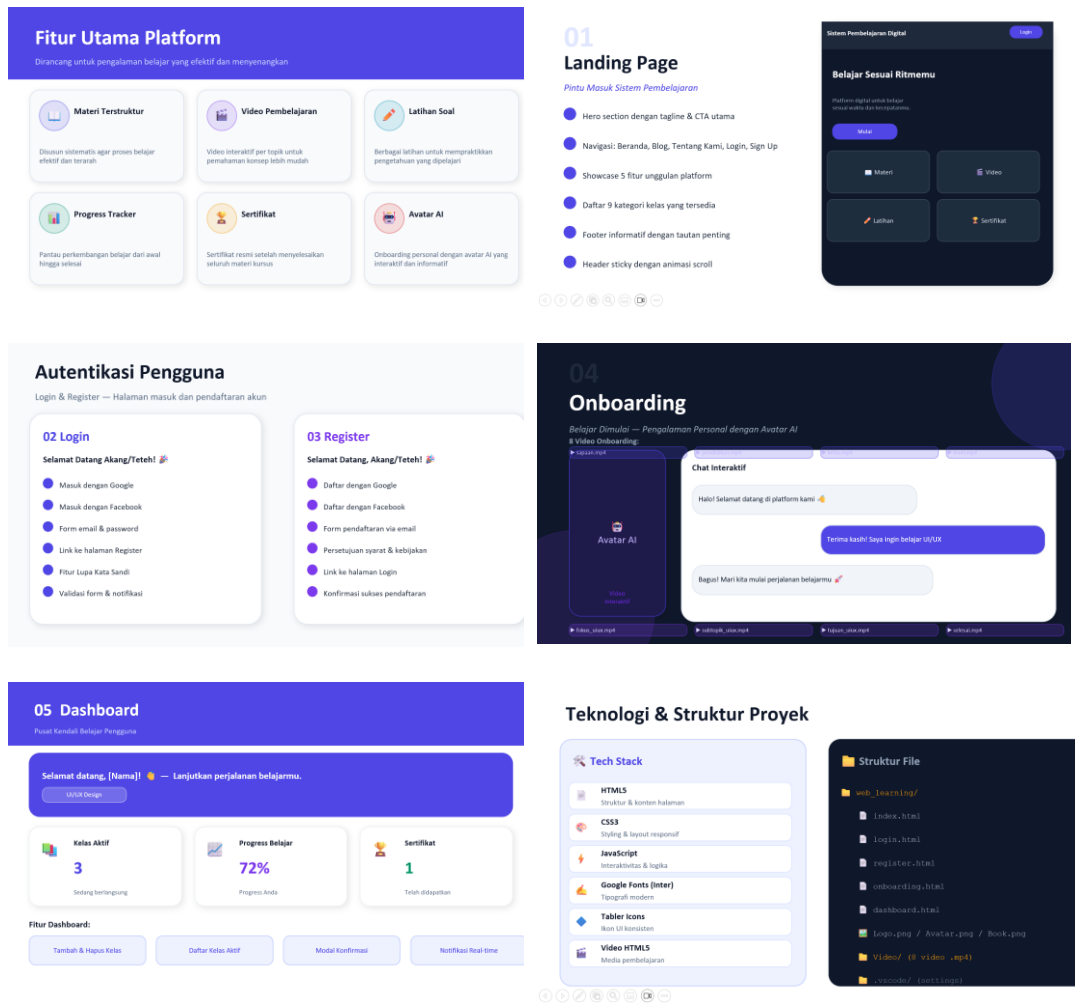
- Web Application**
Dibangun sebagai aplikasi web responsif dengan HTML, CSS, dan JavaScript.
- Multi-Halaman**
Memakup Landing Page, Login, Register, Onboarding, dan Dashboard.
- Video Interaktif**
8 video pembelajaran tertanam langsung di platform (fokus UI/UX Design).
- Avatar AI**
Onboarding menggunakan avatar video AI untuk pengalaman belajar personal.

Kategori Kelas Tersedia
9 jalur karir teknologi yang dapat dipelajari

- Front-End Development, Back-End Development, UI/UX Design
- Data Science, Cyber Security, AI Engineer
- Mobile Developer, Network Engineer, Full Stack Developer

Alur Halaman
Perjalanan pengguna dari awal hingga belajar

- 01 Landing Page**
Halaman utama, pengalaman platform & kelas tersedia
- 02 Onboarding**
Seri perkenalan dengan avatar berbasis budaya sunda
- 03 Register**
Daftar akun via email/gsm, atau Facebook
- 04 Login**
Masuk ke sistem dengan akun yang sudah terdaftar
- 05 Dashboard**
Pantau kelas, progress, dan sertifikat Anda



Gambar 4. Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026